L'ASTROLABE

MILLEVAUX, scénario construit par tirages aléatoires.

Par Patrick Cialf

Point Défense est un des principaux gîtes de Survivants dans l'ancienne agglomération parisienne. Les groupes d'aventuriers d'un peu partout viennent y chercher les précieux artefacts pré-Cataclysme, qui seraient particulièrement abondants dans ce secteur.

Armes. Batteries solaires. Composants informatiques. Conserves non contaminées. Drogues. Explosifs. Livres anciens. Objets sacrés hérités de civilisations anciennes. Pièces de moteur. Pierres précieuses. Prothèses cyborg. Vaccins.

Le risque est à la hauteur du profit : les Profonds ont une grande base aquatique dans le port de Gennevilliers et eux aussi viennent régulièrement en expédition. D'ailleurs, le transport par eau (légèrement plus facile et plus sûr que la voie terrestre) doit forcément payer péage aux Profonds, qui tiennent les deux accès de la capitale, par Gennevilliers et Draveil. Les nuits de lune, on les entend célébrer par des chants et des clameurs leurs cérémonies impies.

Les Profonds, si terribles qu'ils soient, ne représentent pourtant qu'un des dangers éventuels. L'autre est représenté par les Shoggoths, épouvantables masses de cellules proliférantes et lumineuses qui peuvent atteindre plusieurs centaines de kilos. Les Shoggoths hantent les galeries souterraines du tunnel autoroutier de la Défense, de celui de Saint-Cloud, et une bonne partie des anciennes voies du RER, de La Défense à Vincennes. Les Shoggoths seraient divisés en plusieurs factions, dont quelques-unes seraient repassées sous le contrôle de leurs maîtres de jadis, les Grands Anciens. Habilement conduits, ils peuvent prendre toutes sortes de formes, y compris humaine : l'illusion n'est que provisoire, mais suffit pour causer la perte de voyageurs non avertis.

Les hommes-lézards et les pieuvres arboricoles hantent les jungles impénétrables qui ont envahi la région. Une population d'insectes géants, mi-fourmis, mi-scarabées, aurait son nid principal à la pyramide (Tour Triangle) de la porte de Versailles. Partout prolifèrent les plantes carnivores, venimeuses ou hallucinogènes. Il est très difficile, sinon impossible, d'avoir des informations précises sur cet univers chaotique. Les seuls humains qui en reviennent sont fous, ou drogués, ou adeptes des sectes maléfiques qui ont pactisé avec les créatures de l'Abîme. Parfois les trois en même temps.

Les seuls passages sûrs d'un secteur à l'autre sont les chambres magiques édifiées par des sorciers et des occultistes à différentes époques. Leur emplacement est secret. Il existe un marché noir des tuyaux, toujours réputés sûrs. De toute façon, que le tuyau soit vrai ou non, celui qui l'a acheté viendra rarement le raconter.

OBJETS DE VALEUR ELEVEE	
Armes et munitions. Batteries solaires. Carburant. Composants informatiques. Conserves non contaminées.	Détergents et désinfectants. Drogues. Explosifs. GPS. Livres anciens.
Objets sacrés hérités de civilisations anciennes. Pièces de moteur. Pierres précieuses. Prothèses cyborg. Vaccins.	
OBJETS DE VALEUR FAIBLE OU NULLE	
Aliments périmés ou contaminés. Billets de banque. Cadavres. Livres et journaux ordinaires. Vieux vêtements.	

Sartrouville	Argenteuil	Villeneuve	St-Denis	La Courneuve
Le Vésinet	Nanterre	Clichy-Levallois	18e-9e-10e	Bobigny-Pantin
La Malmaison	Sèvres-Suresnes	Neuilly-17e	Paris-Centre	19e-20e -Lilas
Versailles	Issy-Meudon	Boulogne-16e	15e-14e	12e-Vincennes

Arbres pensants	Bande de pillards	Champignons fous	Demi-profonds	Enfants perdus
Fauves mutants	Forces spéciales	Fous errants	Hommes-lézards	Insectes bâtisseurs
Marchands	Mécanoïdes	Pieuvres arboric.	Profonds	Purificateurs
Satanistes	Scientifiques	Shoggoths	Spectres	Végétaux tueurs

	Nanterre Champignons fous	Clichy-Levallois Bande de pillards	18e-9e-10e Satanistes	
	Sèvres-Suresnes Scientifiques	Neuilly-17e Insectes	Paris-Centre Enfants perdus	
		Boulogne-16e Forces spéciales	15e-14e Pieuvres arboric.	

Le groupe a sa base à Nanterre, sur les pentes du Mont Valérien. Une grande antenne de radio domine l'ancien fort. Elle permet de recevoir des messages d'Europe, d'Amérique, d'autres continents… parfois aussi du passé. Plus bas, la plaine de l'ancienne Université héberge des plantations inquiétantes de champignons fous. Selon le vent, des spores hallucinogènes, somnifères ou toxiques peuvent former des nuages menaçants. Les champignons explosifs sont habituellement peu dangereux,

mais peuvent servir comme fumigènes. Les champignons comestibles viennent surtout des carrières d'Argenteuil, un peu plus au nord. Certains champignons toxiques servent de monnaie d'échange avec les Profonds, mais on ignore quel usage ils en tirent.
Les Valerians (c'est leur nom) forment une des communautés de Survivants les mieux organisés de l'ancienne Ile-de-France. Ils ont conclu des trêves avec les Profonds, qui tiennent le lit de la Seine, et ils ont un système d'alerte assez efficace pour empêcher les sorties des Shoggoths. Enfin, disons qu'ils peuvent les retenir assez longtemps pour que les Profonds ou les Insectes arrivent et finissent le travail. Les Scientifiques de l'hôpital Foch constituent un groupe allié relativement fiable, sauf quand un savant, rendu fou par la lecture des livres interdits, passe décidément de l'autre côté du Mythe.
Une information moyennement fiable, communiquée par les marchands, suggère qu'une cache d'objets sacrés aurait été identifiée dans le centre de Paris. Les scientifiques de Foch ont aidé à analyser les données.

Amérique du Nord	Arctique	Europe protohist.	Europe XVIe-XVIIIe	Extrême-Orient
Amérique C. et Sud	Nouvelle-Anglet.	Monde gréco-rom.	Europe médiévale	Asie Centrale
Océanie	Amazonie	Sahara	Monde arabe	Inde
Fond du Pacifique	Antarctique	Afrique Noire	Egypte pharaoniq.	Australie centrale

Ces objets avaient été amenés pour une exposition à l'Institut du Monde Arabe (Paris 5ᵉ) peu avant le cataclysme. Leur nature exacte est mal précisée, mais certains pourraient avoir appartenu au fameux Abdul Alhazred en personne ! De quoi justifier quelques risques.

***Abdul Alhazred**, le mystérieux auteur de l'épouvantable « livre qui rend fou » : le Necronomicon ! Que n'a-t-on pas raconté sur le livre et son auteur ? Il aurait vécu à Bagdad sous les Abbassides, mais d'autres sources le situent au Caire ou à Cordoue. Il se serait rendu par magie dans les régions interdites de l'extrême Sud, où la chaleur fait bouillir l'eau de mer et transforme le cerveau en éponge brûlante. Il en aurait ramené un savoir interdit, entendu de la bouche même des Grands Anciens, et il aurait édifié magiquement, sur une des îles de son périple, une statue de métal vivant pour alerter les navires et les empêcher de continuer vers leur perte.*

La collection amenée à Paris par l'émir Adnan al-Dilmuni ne comprenait aucun livre, mais, croit-on, certains des objets utilisés par Alhazred pour son voyage magique et pour la confection de sa statue de métal.

Groupe de 4 aventuriers avec 20 pts de trouble à répartir.

Perso	**Trouble total**	Apathie	Paranoïa	Schizophréni e	TOC
A	**8**		3	5	
B	**8**		2	5	1
C	**4**	4			
D	**0**				

Artiste	Athlète	Chimiste-Radio	Combattant	Mécanicien
Médecin	Négociateur	Occultiste	Pisteur	Tireur

A – Femme 20-29 ans, Artiste-Athlète schizophrène tendance parano

B – Homme + de 30 ans, Chimiste-Radio-Pisteur schizophrène tendance parano/TOC

C – Homme – de 20 ans, Négociateur-Mécanicien apathique

D – Femme 20-29 ans, Tireur-Occultiste sain

Silviane est une jeune femme, longue et musclée, aux talents multiples. Elle a toujours un carnet et des crayons gras, pour noter aussi bien les images des anciennes ruines que celles des végétaux mutants. Ses dessins ont quelque chose d'onirique, et, à l'expérience, ils révèlent souvent des détails invisibles à l'œil nu : images du passé, du futur, ou de dimensions cachées de l'espace. Aussi ses compagnons tolèrent-ils ses pauses-croquis, malgré l'agacement que cela leur cause. C'est aussi une athlète accomplie, grimpeuse, sauteuse, championne d'arts martiaux. Son défaut est son humeur capricieuse, trop instable et trop personnelle : elle ne tient pas toujours compte des attentes du groupe, et elle se met facilement en colère si elle se sent incomprise.

Hermann est un homme barbu et grisonnant, marqué de profondes rides et de cicatrices qui le font paraître encore plus vieux que son âge. Lui aussi a des talents multiples : chimiste, technicien radio, il connaît à fond toutes les pistes qui traversent la région. Dévoué à sa mission, il est peu communicatif. Ses rencontres avec les côtés sombres de l'univers l'ont rendu maussade, souvent morose, trop sensible aux mauvais côtés de la vie. Il passe beaucoup de temps à entretenir et reclasser ses nombreux petits équipements.

Loïc est un adolescent mince, assez beau, hormis des yeux quelque peu globuleux. Orphelin aux origines mystérieuses, il cultive son côté énigmatique. On sait qu'il est excellent nageur (peu d'humains nagent couramment, à cause de tous les dangers que recèle l'eau) et qu'il a une facilité de communication avec les Profonds. On le soupçonne d'avoir lui-même du sang d'homme-poisson. En tout cas, il est aussi souple, froid et impassible qu'un être à écailles.

Natacha est une des meilleures occultistes de la communauté. Elle en sait plus long que n'importe quel jeune, et que beaucoup de vieux, sur la magie et sur les créatures du Mythe. C'est aussi une tireuse d'élite, équipée d'un excellent fusil à lunette. Son tempérament équilibré en fait le chef naturel du groupe. Elle est même étonnamment équilibrée pour une femme qui a touché à des savoirs interdits.

Les aventuriers parlent plusieurs langues utilisées en Région Parisienne. Un au moins comprend l'arabe. Le portugais (compris par les Shambleaus et les Hommes-Lézards) est également utile. Loïc comprend le Profond, et Natacha a quelques notions de la langue secrète des Grands Anciens (seulement quelques mots).

1) **Matinée tranquille sur le Mont Valérien**

Le ciel, de jour ou de nuit, a une vague teinte laiteuse, parfois dorée. Il y a longtemps que les étoiles ne sont plus visibles. La température est subtropicale, et une humidité malsaine imprègne l'air. Seules les petites heures de l'aube apportent une relative fraîcheur.

Les guetteurs regardent les nuages rouges au-dessus de la cité en ruines. Les énormes carcasses des tours Montparnasse et Eiffel dominent un chaos de pans de murs envahis par la jungle. Sans doute, les humains qui guettent les ruines n'ont qu'une vague idée des abominations qui s'y cachent, et c'est tant mieux pour leur santé mentale. Ils savent seulement qu'ils doivent particulièrement surveiller la couronne ébréchée de la Défense, et, de l'autre côté, les hautes collines qui dégringolent vers la Seine. Le fleuve, lui, est un territoire à demi sûr, à ne franchir qu'avec de grandes précautions.

Le conseil de la communauté s'est réuni sur l'esplanade du vieux fort, sous la longue antenne qui les maintient en contact avec d'autres communautés humaines, sur d'autres continents. Contact incomplet et souvent trompeur, mais qui les aide à tenir dans un monde décidément envahi par les puissances hostiles.

Les Valérians, comme ils s'appellent, ne sont pas plus de quelques centaines, et tous ne sont pas réunis aujourd'hui. Beaucoup sont aux postes de garde, ou aux plantations de champignons, ou aux divers ateliers. Ceux qui sont assemblés sont les vieux, les enfants, les malades en convalescence, et divers représentants des autres groupes.

Le vieux Nestor est le porte-parole habituel du conseil. Certains disent qu'il appartient à « l'Ancienne Nation », mais personne ne sait au juste ce qu'il faut entendre par là. C'est lui qui annonce les grandes nouvelles et qui met au vote les grandes décisions. Aujourd'hui, il a visiblement une annonce importante à faire.

« Mes enfants… Hmrr… Citoyens, notre antenne a capté hier un message... Hmrr… Qui ne nous était peut-être pas destiné, mais qui venait de la communauté du Caire. Il nous a fallu toute la nuit pour le décrypter et le traduire… Hmrr… Le texte n'est pas encore complet, mais ce que nous savons est déjà de la plus extrême importance… Le Caire a été informé d'un envoi de cargaison précieuse, AVANT, dans le Vieux Temps. Il s'agit d'un matériel envoyé par l'émir Adnan al-Dilmuni, un des princes du Golfe du Vieux Temps, pour une exposition à Paris. Ce matériel était arrivé à Paris AVANT. Il s'agit d'une collection d'objets scientifiques arabes du Moyen Age. Des objets qui auraient été utilisés par un savant anonyme il y a plus de mille ans… »

La Communauté du Caire à ses amis. Nous avons appris qu'un lot d'objets anciens avait été amené à Paris dans le Temps d'Avant. Cette collection était envoyée par l'émir Adnan Al-Dilmuni, un des princes du Golfe du Vieux Temps. Lot d'objets scientifiques arabes du Moyen Age ayant appartenu à un savant anonyme, son nom martelé sur les objets. Il s'en serait servi pour un voyage lointain vers le sud et vers la terre inconnue de Kaddath, et pour travailler le métal vivant. Qu'Allah protège ceux qui…

Une femme du groupe se lève de son banc. Elle est pâle et sa voix hésite, s'élevant à peine au-dessus du murmure.

- Un savant inconnu ? Le lointain sud et la terre de Kaddath ? Serait-il possible qu'il s'agisse de…

- C’est d’autant plus possible que le nom de ce savant a été volontairement effacé de tous les objets qui lui ont appartenu. Il s’agirait d’un nom maudit. Peut-être le nom sinistre d’Abdul Alhazred.

Un silence se fait. Les assistants, s’ils ont une certaine connaissance des mythes anciens, savent de qui il s’agit. Et les autres l’apprendront toujours assez tôt. Abdul Alhazred ! L’auteur maudit d’un livre abject et insensé qui sème l’effroi depuis plus de mille ans : le Necronomicon !

La femme, revenue de sa stupeur, questionne le vieux Nestor.

- Est-il possible que cet envoi concerne le livre lui-même ?
- C’est peu probable, Natacha. Le message ne parle pas d’un livre. D’ailleurs, on a pu situer tous les manuscrits connus au Temps d’Avant, et l’émir Adnan n’avait pas un niveau de connaissance suffisant pour s’en procurer un. C’était un simple amateur de curiosités. Selon nos archives, il figurait parmi les importants donateurs de l’institut du Monde Arabe.
- Alors, c’est à cet Institut qu’il destinait sa collection ?
- On peut le penser. Malheureusement, le message est incomplet. La station du Caire a changé de fréquence, ou son émetteur est tombé en panne. Mais nous en savons assez pour envisager une recherche.
- Une recherche de quoi ?
- Abdul Alhazred vivait à Bagdad sous les califes Abbasides. Son nom a été maudit par une grande fatwa, c’est en fait cette fatwa qui nous donne plusieurs indications sur sa carrière d’occultiste. Il aurait accompli un voyage magique vers les terres glacées de l’extrême Sud, où il aurait recueilli des enseignements de la bouche même des Grands Anciens… ou de ce qui leur servait de bouche. Il aurait aussi installé une sentinelle de métal pour veiller sur son chemin au retour. Cela recoupe exactement les indications du message.

Cette nouvelle est vivement discutée. Certains pensent qu’il vaudrait mieux se tenir à l’écart de tout ce qui flaire la magie nécromancienne. D’autres pensent que ces objets pourraient être d’un grand avantage pour la communauté : un moyen sûr de voyager d’un continent à l’autre, une sentinelle de métal capable d’arrêter les abominations, qui sait ? Nestor arrive à convaincre les autres vieux, plutôt réticents. Une équipe est constituée, sous la direction de Natacha.

Equipement. Une barque pliante permettra de traverser la Seine. Le groupe a des vivres pour 8 jours, une tente, des sacs de couchage, un GPS artisanal (fiabilité moyenne), des sacs d’amanites (appréciées par les Profonds), de jusquiame et de belladone (appréciés par les Satanistes), de cristaux électroniques (appréciés par la plupart des communautés humaines technologiques).

	Armement	Divers
Équipement de base	Machette et couteau.	Sac de couchage, lampe frontale, gourde à filtre, provisions pour 8 j.
Natacha	Fusil à lunette (chargeur 8 cartouches).	GPS artisanal, carte. Manuel d'occultisme.
Silviane	Arc à flèches-champignons avec ses munitions (fumigène-suffocant 8, gaz toxique 6, incendiaire 4, hallucinogène-anxiogène 4, flèches simples 16)	Carnet de croquis et crayons gras.
Hermann	Pistolet Colt 45 (barillet 6 cartouches), réserve 60. 6 grenades explosives.	Radio. Kit de chimie.
Loïc	Arbalète légère (10 flèches simples plus 2 flèches-grappins-harpons avec câble)	Flûte à ultra-sons.
Equipement collectif	Tente. Barque pliante. Sacs de denrées d'échange. Sacs vides pour le butin.	

2) Opération Bords de Seine

Le choix de l'itinéraire est délicat. Suivre la Seine serait le plus simple, mais le secteur Boulogne-Issy-Meudon est solidement tenu par les Forces Armées Régulières Galliques (FARG). Elles ont leur QG à la Tour de Force 1 (TF1) et abattent à vue les aventuriers indépendants. L'ancien Bois de Boulogne est envahi par des Shambleaus ou Filles Roses, filles-fleurs mutantes, androgynes végétales, issues de l'ancienne roseraie de Bagatelle. Elles sont aussi séduisantes que perverses, et les imprudents qui entrent dans leur domaine s'abandonnent avec délice à une ivresse qui leur coûte la vie.

Mais les guetteurs ont repéré une voie intéressante : les Bâtisseurs Insectoïdes de la Porte de Versailles sont en train de conduire une expédition vers la Défense. Ils coupent au plus court, par l'axe Tour Montparnasse-Tour Eiffel-Trocadéro-Pont de Neuilly-Grande Arche (les Bâtisseurs ont une prédilection inexpliquée pour les grands édifices) et reviendront sans doute par la même voie en éliminant toute résistance sur leur passage. En suivant leur colonne, les aventuriers ont une chance de rejoindre la Seine au Trocadéro en évitant les zones les plus dangereuses. Même s'ils ne savent pas trop ce qu'ils trouveront dans le centre de Paris, ils n'auront plus qu'une distance assez courte jusqu'à leur but.

Le premier objectif est donc de rejoindre la colonne des Insectoïdes et de la suivre à courte distance, assez près pour avoir le chemin libre, mais pas trop près car les Insectoïdes n'aiment pas être approchés par les Humains. L'odeur acide laissée par les Insectoïdes dissuade la plupart des prédateurs : elle va imprégner les vêtements et les cheveux des aventuriers, et leur assurer une relative protection pendant quelques heures, peut-être une journée s'ils pensent à s'y frotter le mieux possible. Par contre, le liquide acide peut avoir un effet corrosif sur certaines de leurs affaires.

S'ils ont bien manœuvré, les aventuriers atteignent la Seine. Devant eux s'élève l'énorme carcasse rouillée de la Tour Eiffel. La flûte à ultra-sons devrait amadouer les Profonds, s'il y en a dans les parages. Leur barque pliante (ou n'importe quelle embarcation de remplacement) les conduit à travers les débris des anciens ponts. Le zouave de l'Alma et les guerriers grecs du pont Alexandre III les regardent passer,

impassibles. Mais, à la hauteur du pont des Arts, une tempête éclate. Des nuages noirs plongent Paris dans une quasi-obscurité. Un tourbillon jailli de nulle part soulève l'eau du fleuve, emporte une bonne partie de leurs bagages, et fait surgir de l'eau d'énormes lianes-scies qui tentent de les encercler, comme des pythons géants. Ils atteignent la rive de justesse : les lianes refluent en désordre, des giclées de sang vert jaillissent de l'eau, on a l'impression que les lianes sont attaquées à leur tour, du fond de l'eau, par des créatures encore plus horribles.

Les nuages se dissipent aussi vite qu'ils se sont formés. Les aventuriers se remettent à peine de leurs émotions : certains d'entre eux, à l'équilibre mental fragile, risquent de tomber en pleine crise et de causer des soucis aux autres. Voilà que se forme autour d'eux un cercle inattendu : des enfants perdus, garçons et filles de toutes origines, de 5 à 15 ans environ. La moitié d'entre eux ont des armes de fantaisie : sabres et pistolets en plastique empruntés aux univers de jeu (Ninja, SF, pirates, etc.). D'autres ont des outils, haches, pelles, fourches, ou de grosses louches, ou n'importe quel objet qui paraîtra à la fois inquiétant et dérisoire.
Les enfants soumettent les aventuriers à une espèce d'interrogatoire incohérent. Attention : ils sont sur leur territoire, et le fait qu'ils aient pu survivre dans un milieu aussi hostile indique qu'ils sont loin d'être inoffensifs. Les aventuriers tentent, d'une façon ou d'une autre, de gagner leur coopération.
S'ils se montrent maladroits, ils seront attaqués, submergés sous le nombre et sous des armes aux propriétés inattendues, et enfermés dans la carcasse délabrée du Centre Pompidou: ils devront s'évader et récupérer du matériel, ou bien négocier leur libération contre des promesses.

3) Mille et une nuits dans la maison du magicien

Les aventuriers doivent faire une nouvelle traversée de la Seine, tâche délicate car ils ont perdu une grande partie de leur matériel, et les Profonds de ce secteur ne reconnaissent pas les accords conclus avec ceux de Gennevilliers.
Enfin, ils arrivent à pied d'œuvre, devant le bloc vitré et opaque de l'IMA. Des variétés mutantes de caféier, de menthe et de cannabis dégagent une odeur enivrante à laquelle il sera difficile de résister. Avantage : ces odeurs adoucissent les nombreux fauves mutants, souvent des créatures préhistoriques ranimées par nécromancie et qui viennent de la proche Grande Galerie de l'Evolution.
La cour, envahie par la végétation, est jonchée de petites lampes de cuivre : sans doute le butin abandonné par une bande de pillards. A quelle cause mystérieuse attribuer la mort ou la fuite des pillards ? Si les aventuriers ne se posent pas la question, ils auront de sérieux ennuis. La plupart de ces lampes ne sont que des contrefaçons commerciales, mais l'une d'elle, si on la frotte, va libérer un gigantesque Djinn bleu appelé Gorgoban.
« Qui êtes-vous ? Des Franjis ? Je les déteste. Ils ont troublé mon repos, ils ont déterré ma lampe en perçant un canal à Suez.» Il ne laissera partir les aventuriers qu'en échange d'une vie humaine, n'importe laquelle. Peut-être se contentera-t-il d'un Homme-Lézard : il y en a de nombreux, faisant la sieste au soleil au bord de la Seine. Mais si les aventuriers choisissent cette option, ils s'attireront la haine des Hommes-Lézards, déjà mal disposés envers les humains.

Si les enfants perdus ont accepté d’aider les aventuriers, ils peuvent aussi « jouer » avec le djinn, à leur façon, qui peut être très cruelle. Ils capturent les djinns pour les écorcher vivants, et ils font des pantalons avec leur peau.
Une fois à l’intérieur, les aventuriers sont accueillis par un très vieux gardien au visage parcheminé. Il s’exprime avec une courtoisie d’un autre temps, avec un léger accent qu’ils pourront reconnaître comme de l’arabe, mais différent de l’arabe maghrébin déformé de la banlieue Ouest. Il leur prépare un café très fort dans des tasses minuscules. Il est lent, cérémonieux, et il vaut mieux ne pas le brusquer, car il a du mal à retrouver le fil de ses idées. Il fait référence à des personnages inconnus et qu’il semble avoir connus vivants.

Ancien Empire : Chéops, le scribe Imhotep.	Nouvel Empire : la reine Hatchepsout, Ramsès II, Moïse.	Basse Epoque : Cambyse le Perse, Alexandre le Grand, Cléopâtre, César.	Epoque romaine : l’astronome Ptolémée, la philosophe Hypatie, les moines du désert.
Epoque arabe : le calife Hakim, Saladin et les Croisés.	XIXe s. Bonaparte, Mehmet Ali, , Champollion, Lesseps.	XXe Lord Kitchener. Nasser. Naguib Mahfouz. Les islamistes.	XXIe. La guerre atomique de 6 heures.

Le vieux Mistakeo est une momie, vieille de 4 millénaires. Il n’a plus toute sa tête, mais les pillards successifs du site l’ont épargné, car il est le seul guide compétent de ce labyrinthe multidimensionnel qui s’est formé peu à peu autour des anciennes collections. En fait, personne, à moins d’être guidé par lui, ne peut être sûr que la même porte va s’ouvrir deux fois sur la même pièce. Si les aventuriers le traitent trop mal, ils sont condamnés à plusieurs jours d’errance agrémentés de rencontres fâcheuses (fosse aux crocodiles, démons à tête de chacal, etc.). Ils arriveront peut-être à s’emparer de son catalogue magique, mais la même déception les attend : l’ordre des pages change sans cesse, et il est à peu près impossible d’y trouver le passage qu’on cherche. Même avec des marque-pages, la page qu’on rouvre n’est jamais celle qu’on a consulté l’instant d’avant.
Enfin, les aventuriers atteignent la salle secrète où sont exposés, dans une vitrine, les fameux objets : un astrolabe (une sphère de métal avec une série de cadrans en cuivre) et une paire de bras de bronze croisés sur le socle. D’après les instructions en arabe gravées sur l’appareil, il suffirait de régler les cadrans sur les coordonnées du point à atteindre, et de se tenir aux bras. Les aventuriers se doutent que ce n’est pas si simple. Il y a sans doute des invocations et des rituels à remplir. Ils devraient plutôt ramener l’appareil à leur base pour prendre l’avis des spécialistes. S’ils tentent de s’en servir tout de suite, ils auront une surprise… (Voir plus loin).
Des grondements obscurs annoncent l’approche de créatures hostiles. Il vaudrait mieux ne pas les attendre. D’ailleurs, Mistakeo ne les a pas attendues : il a disparu. Le chemin suivi à l’aller est coupé. Au fond de la salle, les aventuriers découvrent un couloir étroit et obscur. Ils le suivent, on l’espère, car le grondement s’approche de plus en plus et on distingue la lumière caractéristique des Shoggoths. Les lampes, pour une raison ou pour une autre, ne fonctionnent plus, et ils progressent à tâtons. Au bout d’une certaine longueur de couloir, le passage est bouché par des pièces d’étoffe pendantes. Derrière, une vieille porte en bois à double battant. Ils poussent, et ressortent à la lumière du jour. La double porte est celle d’une vieille armoire à vêtements, et les étoffes sont les robes et manteaux qui composent la garde-robe de

l'habitante. Une vieille femme aux vêtements usés et démodés, semble-t-il. La chambre est tout aussi vétuste que le placard, avec un papier peint en lambeaux, des vieux meubles boiteux, de la vaisselle fendue et dépareillée. La fenêtre en chien de fusil ouvre sur les toits d'un vieux quartier de Paris, qui ne semble pas avoir bougé depuis le temps d'Avant. Les aventuriers, s'ils ont des notions de topographie parisienne, peuvent reconnaître la butte Montmartre.
Il leur faut un moment pour se rendre compte que l'habitante est là. Elle leur tourne le dos, penchée sur son fourneau, en train de faire cuire on ne sait trop quoi dans une petite casserole. Elle est bossue, vêtue de savates éculées et d'une vieille robe de chambre râpée. S'ils lui parlent, elle se tourne vers eux. C'est une très vieille femme, qui, même jeune, devait être étrangement laide, avec une collection de verrues, un menton en galoche, de rares dents jaunies entre des lèvres flétries, un pli cruel et moqueur au coin de la bouche. La présence des aventuriers ne semble pas l'inquiéter, pas plus que la menace des Shoggoths, qu'on n'entend d'ailleurs plus. Elle va refermer le placard, si les aventuriers ne l'ont pas fait, puis elle se penche vers l'arrière d'un canapé comme pour appeler son chat. « Jenkin ! Jenkin » Mais ce qui émerge de sous le canapé n'est pas un chat : c'est une étrange créature à fourrure, de la taille d'un gros rat, avec des petites mains humaines et une face presque humaine aux crocs pointus. La créature parle d'une horrible voix gloussante et grinçante à la fois. Les aventuriers peuvent reconnaitre quelques mots de toutes les langues qu'ils connaissent, plus quelques autres. La vieille lui répond dans le même mélange de langues, puis s'adresse aux aventuriers. « Jenkin ne peut pas vous toucher, parce que vous portez la machine du voyageur. Sinon, il vous aurait volontiers croqué quelques doigts, pour le souvenir. Vous feriez mieux de sortir de chez moi, parce que cette machine va vous emporter n'importe où. Elle n'est pas faite pour fonctionner dans ma jolie petite chambre. » Si les aventuriers ont quelques notions de mathématiques et de géométrie, ils s'apercevront en effet que la mansarde est construite sur une série d'angles bizarres, et qu'il est très difficile de comprendre comment les pans de mur et le toit arrivent à se joindre. La vieille femme retourne à sa casserole, qui maintenant s'est mise à bouillir. Elle éteint le feu, et pointe la casserole vers le groupe des aventuriers. Une épaisse fumée violette s'en dégage. Jenkin, très excité, saute d'un meuble à l'autre, tandis que la sorcière psalmodie d'une voix sinistre : « Par les angles impossibles de l'espace, par les mille tours et les mille galeries de la cité hallucinée, par le souffle d'Azatoth et par le regard de Nyarlathotep ! G'niiig azub alaariwath ar'jkath issibyuwbyuhuax ! Retournez d'où vous venez !»
Un tourbillon de ténèbres emporte les aventuriers. Quand ils émergent, ils sont dispersés, à une heure quelconque de la journée, dans la boue grasse d'un jardin potager. Ils reconnaissent les pentes du Mont Valérien : ils sont de retour.
Leurs compatriotes se rassemblent pour les accueillir. Ils ont l'air à la fois contents et consternés. Le vieux Nestor est encore plus vieux que dans leur souvenir, et tous les habitants, en fait, semblent fatigués et usés. Ce n'est qu'en voyant accourir les enfants qu'ils comprendront : il s'est écoulé cinq ans depuis leur départ.
Enfin, l'un ou l'autre des présents ne résistera pas à la tentation d'essayer la machine de cuivre. L'incantation de la sorcière, s'ils ont pu la mémoriser, serait utile. Avec ou sans incantation, la machine se met en marche. Les cadrans tournent, une petite flèche d'obsidienne oscille et indique la direction du sud… Tout d'un coup, les bras de métal se détendent et leurs mains se referment comme des étaux sur le cou du personnage le plus proche. Si quelqu'un a assez de sang-froid pour réagir, il sera peut-

être possible de dégager la victime, mais il n'y a que très peu de chances de la sauver, tant l'action des bras a été foudroyante. Dans la lutte, l'astrolabe a de fortes chances d'être brisé. Quand il tombe au sol, une petite porte de cuivre s'ouvre sur le socle, un mince bras télescopique en sort, terminé par un calame de cuivre (instrument d'écriture employé par les Arabes). Le calame vibre et semble chercher une surface. Si quelqu'un songe à mettre une feuille de papier, le calame va tracer ces mots en arabe :

« Il vaut cent fois mieux être étranglé par des mains de bronze que de voir de ses yeux le cauchemar ineffaçable des Terres de la Folie ! »

	Armement	**Divers**
Équipement de base	Machette et couteau.	Sac de couchage, lampe frontale, gourde à filtre, provisions pour 8 j.
Natacha	Fusil à lunette (chargeur 8 cartouches).	GPS artisanal, carte. Manuel d'occultisme.
Silviane	Arc à flèches-champignons avec ses munitions (fumigène-suffocant 8, gaz toxique 6, incendiaire 4, hallucinogène-anxiogène 4, flèches simples 16)	Carnet de croquis et crayons gras.
Hermann	Pistolet Colt 45 (barillet 6 cartouches), réserve 60. 6 grenades explosives.	Radio. Kit de chimie.
Loïc	Arbalète légère (10 flèches simples plus 2 flèches-grappins-harpons avec câble)	Flûte à ultra-sons.
Équipement collectif	Tente. Barque pliante. Sacs de denrées d'échange. Sacs vides pour le butin.	